

ARQUITECTURA Y SOCIEDAD EN EL CINE DE LA CIENCIA FICCIÓN

ARCHITECTURE AND SOCIETY IN SCIENCE FICTION CINEMA

SARA PÉREZ BARREIRO*

RESUMEN

Las ciudades que se habitan cada día muchas no son perfectas, a lo largo de la historia del urbanismo se han trazado diversos diseños para mejorar la calidad de vida del hombre. La diferencia de clases, el hacinamiento, la falta de libertad, son algunos de los problemas que tiene la sociedad actual. Tal vez en el cine de ciencia ficción se encuentren otros ejemplos de ciudades ideales con modelos de sociedades utópicas, o tal vez el cine solo sea un reflejo de la vida real.

PALABRAS CLAVE: Arquitectura, Cine, Ciencia Ficción, Urbanismo, Sociedad.

ABSTRACT

The cities that are inhabited each day are not perfect. Throughout the history of urbanism, different designs have been drawn up to improve the quality of life for men. Class differences, overcrowding, lack of freedom, are some of the problems today's society faces. Perhaps in science fiction movies other examples of ideal cities with models of utopian societies can be found, or maybe cinema it's just a reflection of the real life.

KEYWORDS: Architecture, Cinema, Sci-Fi, Urban Planning, Society

* Doctora Arquitecta. Profesora del Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos de la Universidad de Valladolid. Avenida Salamanca N° 18, Valladolid 47014, España. Correo electrónico: saraperezbarreiro@gmail.com

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia el hombre ha organizado el espacio que habita, desde los primeros refugios, la cabaña y el árbol, como planteaba Vitrubio y recordaba Eugenio D'Ors, hasta las grandes ciudades actuales. El ser humano como ser social, tiene la necesidad de vivir en comunidad y sus colectivos han visto cómo han ido aumentando su población. La inteligencia del hombre le ha permitido desarrollar una serie de instrumentos que mejoren su calidad de vida facilitando las tareas diarias de muy diversas maneras. El enclave principal donde se concentran estos grupos, la ciudad, ha sufrido diversas modificaciones a lo largo de la historia, siempre buscando una solución agradable y placentera para el usuario.

Así los primeros diseños de ciudades respondían a unas necesidades básicas. En el siglo I. a.C.-Marco Viturvio Polión, en su tratado *Los Diez Libros de Arquitectura*, definía cómo debían ser las ciudades, la situación de las calles principales era coincidente con las direcciones por donde sopla el viento, garantizando la correcta ventilación y por tanto cierto grado de salubridad entre sus habitantes. En el Renacimiento se escribieron varios tratados

desgranando este tema entre otros conceptos arquitectónicos, por poner un ejemplo, en el siglo XV, la ciudad diseñada por “Filarete” mostraba un esquema de ciudad radial.

Saltando al siglo XX, en 1932 Frank Lloyd Wright publica *Broadacre City*, en la que plantea una ciudad horizontal oponiéndose al modelo de ciudad moderna que ya en la primera mitad del s. XX. se estaba imponiendo.” La antigua ciudad capitalista ya es no es segura. Equivale al asesinato en masa, Aunque jamás caigan bombas asesinas, La ciudad auténticamente humana es Broadacre”. (Wright 1961) Según su autor, la superficie mínima para una unidad familiar constituida por un matrimonio y un hijo sería de un acre, un poco más de 4.000 m², basada en un índice de densidad bajo, y muy extenso, siguiendo un modelo en retícula donde existirían diversas vías de comunicación, y repartiéndose de manera homogénea todos los equipamientos, haciendo innecesario vías de alta velocidad, todas las necesidades estarían cubiertas en zonas cercanas. La relación con la naturaleza aquí se plantea como un elemento imprescindible tanto en el diseño urbano como en el doméstico.

En 1924 Le Corbusier publicó *La Ciudad del Futuro* donde expuso cuáles deberían ser las bases del nuevo urbanismo y las nuevas tipologías domésticas con

las que se conviviría en el futuro. Su ideal de ciudad parte de cuatro premisas rectoras a la hora de intervenir en áreas urbanas:

- Descongestionar el centro de las ciudades para hacer frente a las exigencias de la circulación
- Aumentar la densidad del centro de las ciudades para lograr el contacto exigido por los negocios
- Aumentar los medios de circulación, es decir modificar completamente la entonces concepción tradicional de la calle corredor.
- Aumentar las superficies ajardinadas.

La representación práctica de esta propuesta se manifiesta en “La ciudad para tres millones de habitantes” (1922), en ella, los trazados rectos, “el camino de los hombres”, organizan todos los usos y las comunicaciones de la ciudad. En el centro de la misma sitúa una gran plaza de dimensiones 2400 m x 1500 m, que organiza toda la ciudad. Sobre ella se apoyan algunos de los rascacielos que generan el área de los negocios y consigue así aumentar la densidad de la urbe en un área concreta, como él estaba buscando. En este lugar proyectó jardines, restaurantes, cafés, comercio y por supuesto la gran Estación Central. El intercambiador allí permitiría un acceso cómodo y rápido al centro de metrópoli, gracias a la organización

estratificada del tráfico en función del medio de transporte y de la velocidad. A lo largo de la Historia han existido muy diversos casos, y con soluciones muy variadas de cómo debía ser el urbanismo de las ciudades, y siempre ese diseño respondía a las necesidades que la sociedad demandaba, o al menos a lo que su creador consideraba que era necesario para la población. Todos estos proyectos de ciudad se han visto modificados por la innovación tecnológica, el cambio del uso de animales como sistema de transporte al uso de vehículos, el avance de las estructuras y el ascensor permite la construcción de grandes edificios y su acceso de forma rápida y segura. Todas estas características utópicas chocan con la realidad, las megaciudades repartidas por todo el planeta ponen encima de la mesa otro tipo de problemas, el aumento de la población, la falta de un tejido social coherente, produciendo las desmesuradas diferencias de clases. Todas estas cuestiones demuestran que las metrópolis no siempre son el lugar perfecto, idílico donde se debería vivir, entonces ¿es que los diseños están mal? o ¿que los modelos no responden a la realidad?

En este punto, y viendo la diversidad de opciones de ciudad, tal vez se debería preguntar qué es la realidad, y según el Diccionario de Real Academia de la Lengua Española, realidad es

1. f. Existencia real y efectiva de algo.
2. f. Verdad, lo que ocurre verdaderamente.
3. f. Lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.

Ya que en el mundo real la sociedad no ha sabido solucionar los problemas, es necesario recurrir al mundo fantástico e ilusorio para ver cómo se resuelve, y qué mejor mundo ilusorio y fantástico que el Cine, qué mejor género que la ciencia ficción para comprobar cómo la imaginación del hombre ha sido capaz de resolver el enredo.

2. LA CIUDAD EN EL CINE

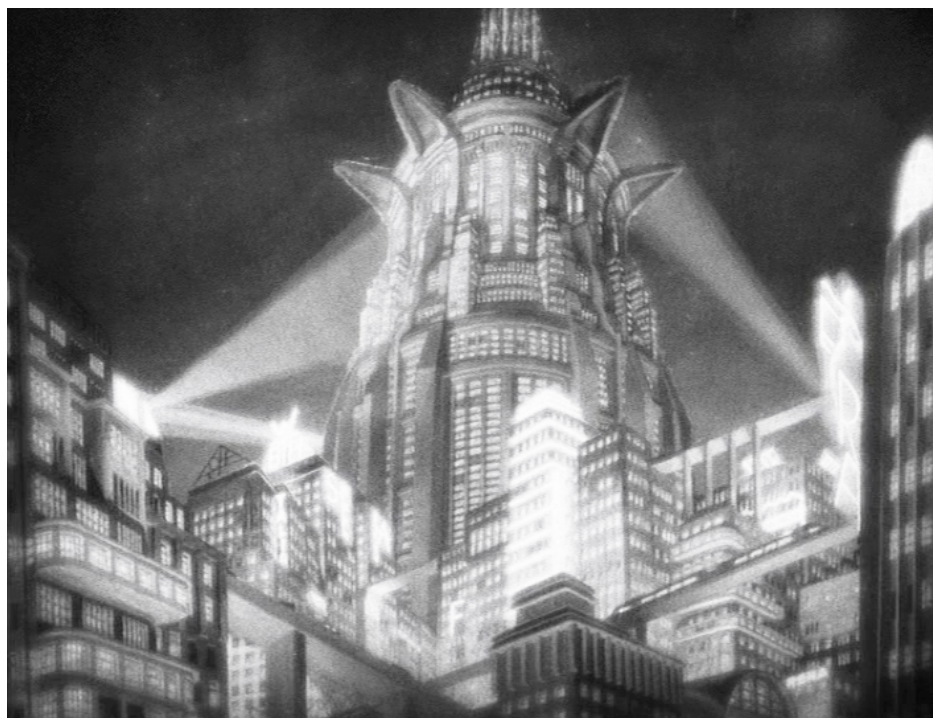
La ficción cinematográfica ha utilizado a la ciudad como escenario de múltiples historias y en ellas se refleja los diversos conflictos que tiene la sociedad actual. Desde los orígenes del género de la Ciencia Ficción el problema del diseño de la ciudad y de la diferencia de clases sociales ha sido evidente. Uno de los primeros ejemplos más antiguos es de 1927, Fritz Lang en su magnífica obra *Metrópolis*, presentaba una innovadora urbe con una sociedad dividida en dos categorías, los ricos y los pobres, donde cada uno de ellos habitaba en un lugar diferente, sin relación entre ambos pero con unas interacciones evidentes que hacían necesario la existencia de ambos

estamentos para el correcto funcionamiento de la ciudad. Mientras la clase dominante vivía en la alegre y vital *Metrópolis*, los más desfavorecidos se alojaban en la Ciudad de los Obreros, y en medio de ambas la Ciudad de las Máquinas. La alegre y bulliciosa *metrópolis* es una gran urbe constituida por grandes edificaciones, desde el centro de la ciudad se yergue un edificio, la Torre de Babel donde Joh Fredersen dirige la ciudad. Las imágenes que se muestran de esta urbe puede parecer un trazado radial, como planteaba Vitruvio. Si en las urbes europeas de origen medieval suele ser la iglesia la que organiza la trama urbana, en este caso es la propia torre la protagonista del esquema metropolitano, se cambia el poder eclesiástico por el poder económico. Un avance de lo que son actualmente nuestras ciudades, donde suele existir un área de negocios donde se agrupan las grandes empresas y todo su volumen de negocio.

Aunque Pedraza (2000) defiende que la película mantiene ciertas características expresionistas, a pesar de no pertenecer propiamente a este movimiento, el diseño de la propia torre bebe directamente de los textos de arquitecto Taut (1997). En ellos exponía que la transparencia, el vidrio y las formas cristalográficas convertirían a la tierra en un lugar lleno de belleza,

aunque cómo se ira descubriendo a lo largo del film, la ciudad no es tan hermosa como lo aparentaba.

FIGURA 1. TORRE DE BABEL



Fuente: fotograma de *Metrópolis*. Fritz Lang 1927.

FIGURA 2. VISTA DE LA CIUDAD DE METRÓPOLIS

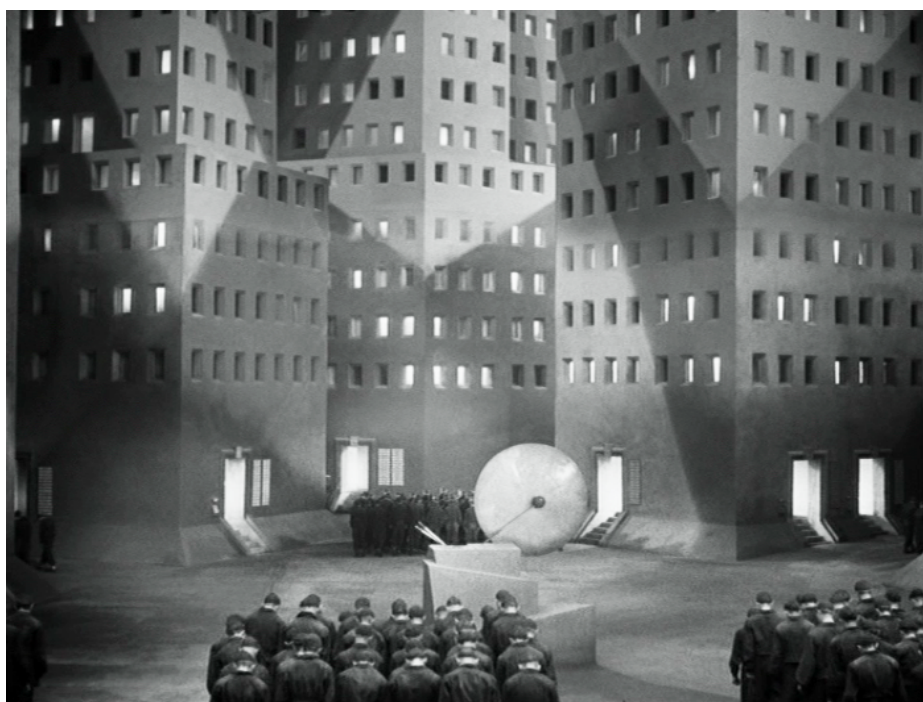


Fuente: fotograma de *Metrópolis*. Fritz Lang 1927.

Los avances tecnológicos expuestos en el largometraje permitirían una serie de construcciones más esbeltas posibilitando caminos de comunicación que cruzan el aire entre los edificios, creando vistas muy diferentes de la ciudad tradicional. Pero si el hombre ha alcanzado este nivel cultural ¿cómo se diseña la Ciudad de los Obreros?, en este caso se trata de un trazado mucho más ortogonal, utilizando el bloque de edificios, el culmen del Movimiento Moderno y del avance del ser humano, colocados al tresbolillo. Pero en este caso la ciudad no responde a unas cualidades salubres mínimas, sus habitantes realmente están reclusos en un gueto del cual no pueden o al menos no deben salir. Carecen de

luz natural ya que este lugar está bajo tierra y además posee un límite vertical, un techo donde aparecen una serie de plafones que iluminan la misma, aunque se carece de datos para saber cómo será la ventilación de dicho espacio. A lo largo de la revolución industrial diferentes empresarios idearon complejos habitacionales para albergar a sus trabajadores. Estos proyectos algunos teóricos y otros contruidos, como el Familisterio de André Godin en Francia (s. XIX), buscaban mejorar las condiciones, asegurando una vivienda digna que cubriera las necesidades básicas, requisitos que no puede asegurar que posean los habitantes de la película.

FIGURA 3. VISTA DE LA CIUDAD DE LOS OBREROS



Fuente: fotograma de *Metrópolis*. Fritz Lang 1927.

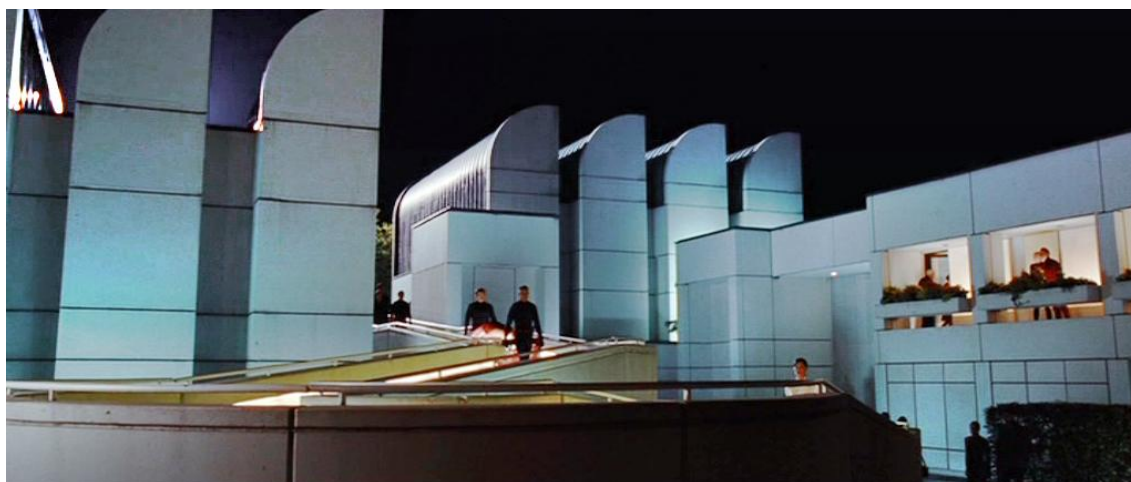
Por otro lado en tercer lugar, la Ciudad de las Máquinas, se alimenta por el trabajo y a veces, demasiadas, con la propia vida de los obreros, un maremágnum de estructuras, grandes instalaciones fabriles se mezclan generando una amalgama de espacios sin un orden aparente. Siguiendo el desarrollo argumental, el no mantenimiento de los obreros de la Ciudad de las Máquinas provoca el fallo general en Metrópolis y la inundación de la ciudad de los obreros donde estaban los niños. Tal vez sea una metáfora de que una clase social no puede vivir sin la otra.

Este modelo de ciudad con comunicaciones a diversas alturas se había imaginado previamente para el musical *Just Imagine*, dirigida por David Butler en 1931, en este caso los diseños de los decorados deben mucho a Hugh Ferriss. La Nueva York del año 1984, propuesta en la película, dista mucho de la ciudad real de ese mismo año, y aunque existen grandes rascacielos y grandes avenidas, no hay coches voladores ni guardias urbanos que controlen el tráfico en plataformas aéreas que aseguren el correcto movimiento de los vehículos. Aunque en esta sociedad altamente tecnificada los hombres no disponen de libertad, carecen de nombres y se le reconoce por una combinación de números y letras, y no pueden escoger a su pareja,

es el gobierno quien controla quién debe casarse con quién.

Tristemente en algunos países la carencia de la libertad de expresión es uno de los mayores problemas con los que convive la sociedad, algunas conductas o ideales son penalizados con la cárcel o, en los casos más extremos con la propia vida. Son muchas las naciones que ejercen un control férreo ya absoluto entre sus ciudadanos. Esta falta de libertad y control rígido y completo por parte del estado o un ente superior se hace evidente en diversas películas, como en *Aeon Flux*, 1984 o *The Time Machine* (1960) por citar algunas. En todas ellas un elemento superior dirige la vida de cada uno de sus habitantes, y en algunos casos, sin que sean conscientes del dominio bajo el que viven. En el primer caso, la película dirigida por Karyn Kusama, el diseño urbano se cuidó con esmero, los ciudadanos poseen grandes espacios verdes e innovadores edificios, algunos incluso de la arquitectura real, como el archivo de la Bauhaus, obra póstuma de Walter Gropius. Así los ciudadanos viven en aparente felicidad, no existiendo diferencias de clases, todos disfrutan de agradables viviendas y no hay conflictos, algo ficticio porque en este ambiente idílico se producen misteriosas desapariciones organizadas y ejecutadas por el propio gobierno.

FIGURA 4. ARCHIVO DE LA BAUHAUS



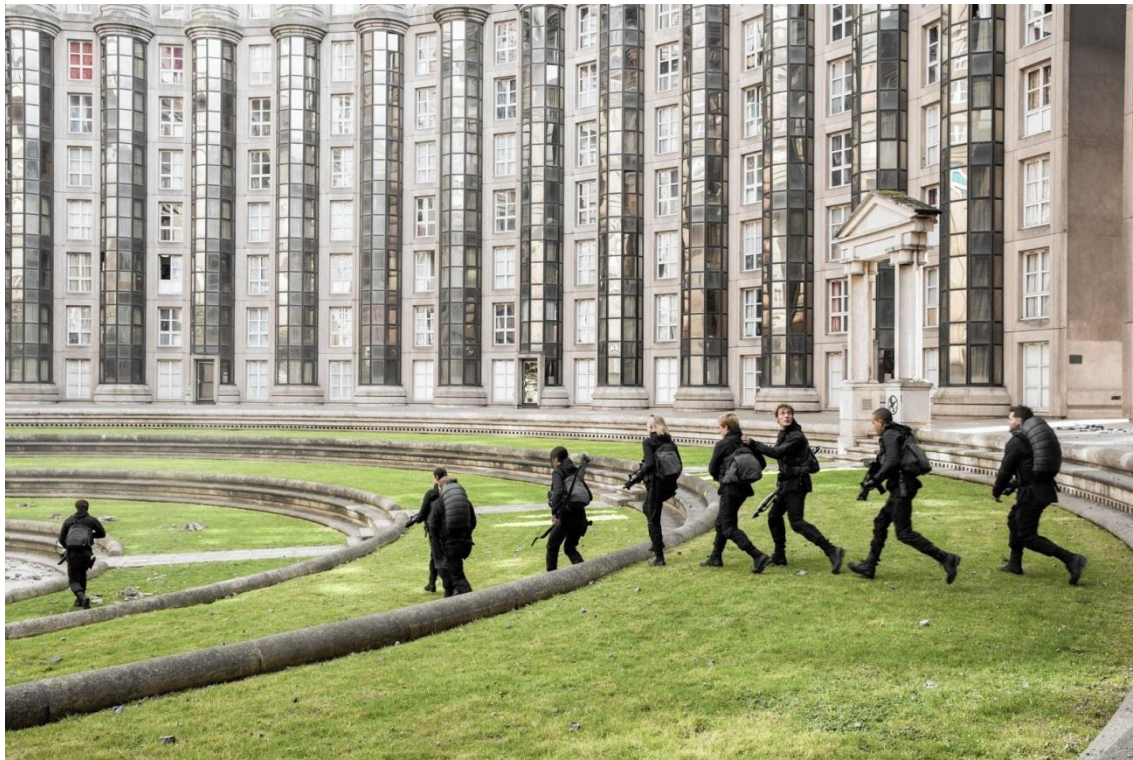
Fuente: fotograma de *Aeon Flux*. Karyn Kusama 2005.

Otro gran ejemplo se puede disfrutar en la exitosa saga *The Hunger Games* (2012 - 2015), basada en las novelas de Suzanne Collins, en una época no definida América del Norte se ha rebautizado como *Panem*. La organización territorial de esta nación era de 13 distritos, todos ellos controlados por el *Capitolio*, pero una revuelta contra éste acaba con la aniquilación de uno de ellos. Desde ese momento, y para recordar la victoria se celebran los Juegos del Hambre, donde cada distrito se ve obligado a enviar un niño y una niña a modo de tributo, juegos, tras los que sólo puede sobrevivir uno de ellos. Contienda que se retransmite en directo para entretenimiento de toda la ciudadanía convirtiéndose en uno de los programas con más audiencia. A lo largo de las películas aparecen los diversos distritos con muy variados diseños, algunos con pocas

comodidades y sin grandes infraestructuras, pero en el Capitolio aparecen las construcciones más innovadoras. Uno de las escenas está rodada en el proyecto de Ricardo Bofill en Marne-la-Vallée, un gran complejo de viviendas sociales con grandes espacios peatonales, que actualmente tienen una imagen muy desoladora y casi de abandono, aunque no desmerece para que arquitectos de la talla de Rem Koolhaas hayan mostrado su interés por el edificio (2002). Edificio que también aparece en la película *Brazil* como uno de los gubernamentales.

La presión bajo la que viven los habitantes de *Panem* se oculta bajo el entretenimiento televisivo. Los medios informativos están dominados por el propio gobierno que los utiliza como un elemento más de opresión a la ciudadanía, un sistema muy habitual en determinadas dictaduras vigentes hoy en día

Figura 5. Complejo de vivienda Marne-La Vallée



Fuente: fotograma de *The Hunger Games: Mockingjay. Part 2*. Francis Lawrence 2015.

Owell escribió la novela *1984*, versionada para la gran pantalla por Michael Anderson en 1956. En esta película, el control por la clase dominante es absoluto, incluso no puede establecerse lazos amorosos entre sus habitantes sin consentimiento del “Gran hermano”. El gobierno posee varios ministerios como el de la “Paz”, el del “Amor” o el de la “Verdad”. La misión fundamental de éste último es “revisar” la historia para adaptarla a la línea política del propio gobierno. El film, ambientado en Londres, muestra la ciudad tal y como es, únicamente se ve salpicada por la aparición, a modo de sarampión o confeti de grandes rascacielos de forma curvada, que albergan los diferentes ministerios. O la

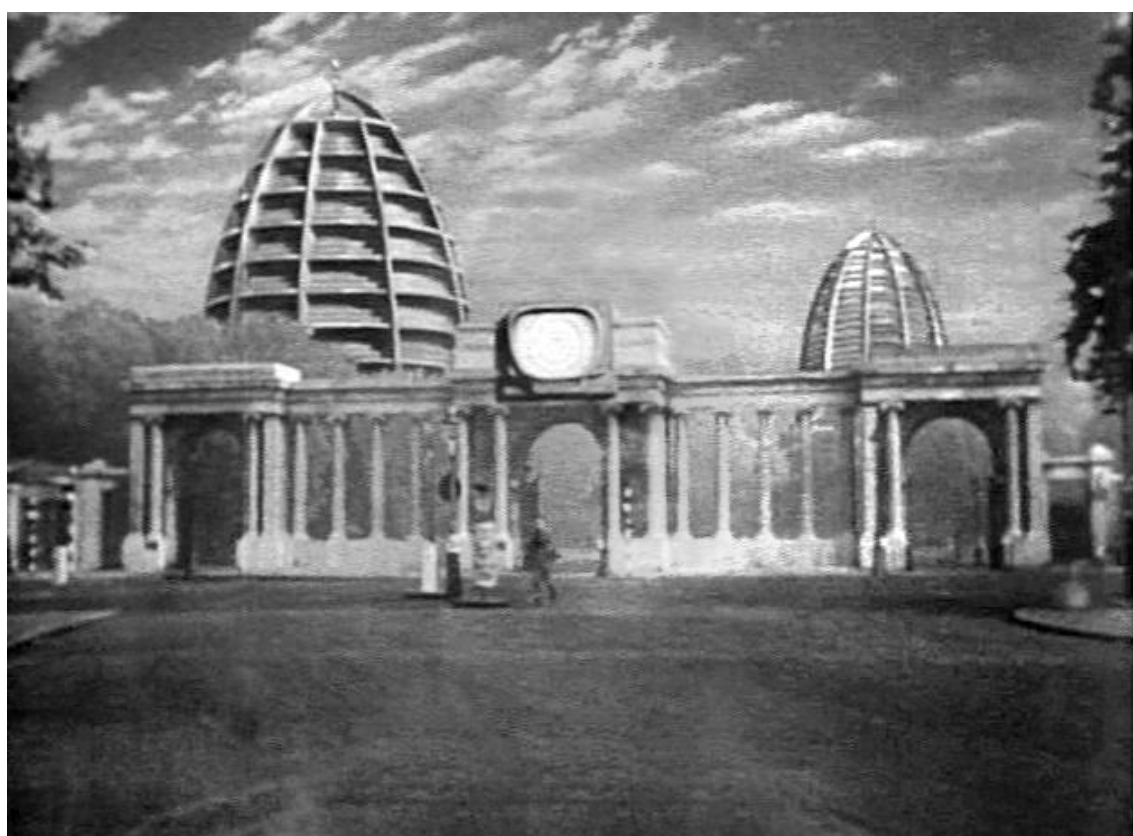
aparición de cámaras por todos los rincones de la ciudad para controlar a la ciudadanía, por ejemplo en la entrada principal de Hyde Park. Las viviendas también poseen ese sistema de vigilancia que no les permite realizar ningún movimiento sin estar siendo controlado.

Existen otras maneras de “vigilar” a la población sin recurrir a las cámaras, por ejemplo las diferencias entre las clases sociales puede permitir al estado decidir quién tiene derecho a habitar en una parte o en otra, como nos propone Michael Winterbottom en *Code 46*, un futuro con una imagen, aparentemente muy similar al nuestro, de hecho la película fue rodada en

Shanghái, Dubái y Jaipur. Las dos primeras grandes metrópolis que representan los diseños más actuales e innovadores. En el film, el planeta posee unos elevados niveles de contaminación y solo en algunos lugares se garantiza un aire puro. Significativamente en el largometraje estos parajes

coinciden con los espacios urbanos, pero solo algunos pueden acceder a vivir en esos espacios, hay que poseer una serie de permisos que, obviamente son repartidos por representantes del gobierno.

FIGURA 6. ENTRADA A HYDE PARK



Fuente: fotograma de 1984. Michael Anderson 1956.

El problema de las clases sociales se representa en el cine de ciencia ficción de muy diversas maneras, y una de las más habituales es el uso de espacios insalubres, sobre todo por los altos niveles de contaminación. Uno de los mejores ejemplos es *Blade Runner*,

dirigida por Ridley Scott en 1982, basada en el libro *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* del novelista estadounidense Philip K Dick. El guion pasó por varias manos hasta que finalmente se llegó a la versión rodada (Gorostiza). La acción se sitúa en Los Ángeles en el año 2019, el mundo está

tan contaminado que el hombre ha buscado nuevas localizaciones, nuevas colonias que se encuentran en otros planetas. Así que las clases más pudientes evacuaron la tierra rápidamente, mientras el resto convive, entre otros, con varios ejemplares de *nexus 6*, un innovador modelo de androide.

Al principio del largometraje un *spinner*, un coche volador, sobrevuela la ciudad entre un aire altamente contaminado, mientras a sus pies pequeñas explosiones se reparten por toda la ciudad, donde los diferentes usos se mezclan, la imagen parece más bien de un complejo industrial que de una gran ciudad. Entre ese aire enrarecido y la densa niebla que todo lo envuelve

emergen una serie de edificaciones, unas pirámides truncadas pertenecientes a las Corporación Tyrell, la empresa creadora del modelo *nexus*. En los primeros fotogramas de *Blade Runner 2049* de Denis Villeneuve el *spinner* sobrevuela una gran granja solar, dándonos una oportunidad para imaginar una opción de hábitat mejor, tal vez el hombre haya aprendido de sus errores y esté buscando una solución más ecológica que permita al ser humano volver a habitar su planeta de origen. Esta esperanza dura poco y a lo largo del film se sigue a los protagonistas hasta unas ruinas de lo que alguna vez fue la ciudad de Las Vegas.

FIGURA 7. VISTA DESDE EL SPINNER DE LOS ANGELES



Fuente: fotograma de *Blade Runner*. Ridley Scott 1982.

Volviendo a la película original, a mi modo de ver mucho más interesante tanto argumental como visualmente

que la segunda, las calles de Los Ángeles son oscuras, una constante lluvia genera un ambiente realmente deprimente. Hay basura y desperdicios por

todos los sitios, las personas caminan entre ellas bajo la luz mortecina de los neones publicitarios que jalonan todas las fachadas. Pero este no es el único elemento decorativo de los edificios, todas las instalaciones aparecen al exterior. Es lo que llamaron el “retrofitting”, plantearon que los avances tecnológicos serían tan grandes que en las viviendas ya construidas sería mucho más fácil “sacar las tripas al exterior”. Al fin y al cabo unos pocos años antes de empezar a rodar *Blade Runner*, Renzo Piano y Richard Rogers acababan de finalizar el Centro Pompidou, paradigma del *High Tech* donde se muestran todas las instalaciones por el exterior. Este planteamiento hubiera simplificado mucho la vida del protagonista de *Brazil* de Terry Gilliam, cuando en su apartamento se produce un fallo y se lo arregla un trabajador ilegal.

El problema de la contaminación no es ni una moda pasajera, ni un tema que se solo se trate en los últimos años, como se ha visto, muchas películas han demostrado de forma recurrente la necesidad de intervenir de forma contundente ante este problema. Diferentes políticas internacionales intentan paliar los gases contaminantes, pero para conseguir resultados es necesario la colaboración de todos los países, sobre aquellos que más CO₂ producen. El aumento del agujero en la capa de

ozono afecta a la vida diaria en determinadas latitudes, la aparición de las llamadas “islas de basura” en el Océano Pacífico infectando el agua y perjudicando a las especies marinas, por poner algunos ejemplos, evidencian la gravedad del problema.

El hombre está destruyendo su propio hábitat, en algunos casos como en la película del director Danny Cannon, *Judge Dredd*, la tierra se ha convertido un gran desierto y el ser humano se agrupa en “megaciudades”, son grandes urbes rodeadas por una gran muralla, que le protege del entorno hostil. El film sitúa la acción en Nueva York, una imagen de la manida Estatua de la Libertad completamente rodeada de edificios nos informa de ello. Aquí dependiendo de la clase social el gobierno adjudica una vivienda en una zona o en otra, las clases más pudientes disfrutan de viviendas con grandes terrazas y piscina, mientras las más bajas se hacían en bloques casi en ruinas en una zona llamada irónicamente “refugio celestial”. La distribución de las propiedades está regulada por el estado que decide de forma unilateral. La creación de una nueva *megaciudad* conlleva una gran inversión, ya que se supone que hay que limpiar el área de la contaminación existente antes de empezar cualquier tipo de obra, esta es la razón por

lo que algunas áreas la densidad alcanza unas cotas muy elevadas.

La población de la tierra en los últimos años ha crecido enormemente, desde la década de los setenta se ha duplicado la población. Este rápido aumento es debido a diversas causas, como el aumento de la esperanza de vida, las mejoras de las condiciones higiénicas, los avances médicos... En

algunas partes del mundo no han sabido gestionar adecuadamente los cambios poblacionales y algunas ciudades se han visto desbordadas. El crecimiento de algunas áreas ha sido demasiado rápido, sin que los gobiernos hayan sido capaces de dotar de infraestructuras básicas para los nuevos ciudadanos.

FIGURA 8. VISTA EXTERIOR DE MEGACITY



Fuente: fotograma de *Jugde Dredd*. Danny Cannon 1995.

FIGURA 9. VISTA DE NUEVA YORK



Fuente: fotograma de *Soylent Green*. Richard Fleischer 1973.

Aunque probablemente es difícil conseguir los valores de hacinamiento que Richard Fleischer muestra en *Soylent Green*. En el argumento de este film la población ha consumido todas las materias primas y las clases más bajas deben de alimentarse de galletas, mientras las clases más altas mantienen el control político y buscan soluciones “creativas” a la hambruna que se acerca. Las calles están ocupadas por coches desguazados que sirven de refugio a los habitantes.

La destrucción total del mundo a manos del hombre es la base de la estructura del argumento de la trilogía *Matrix* (1999 - 2003). En una guerra contra las máquinas decidieron cubrir la superficie terrestre con una capa para evitar la llegada de los rayos del sol y así acabar con su enemigo que se recargaba con energía solar. Pero las máquinas pudieron vencer convirtiendo al hombre en “pilas” y alimentándose de ellos. El conflicto bélico asoló las ciudades quedando únicamente ruinas donde antes se erguían grandes edificios, y recluyéndose los hombres en una ciudad subterránea llamada Zión. Esta urbe plantea un sistema similar al film de Fritz Lang, la parte superior abovedada llamada el Muelle cubre un gran cilindro que se hunde todavía más en la tierra, las viviendas se distribuyen alrededor de

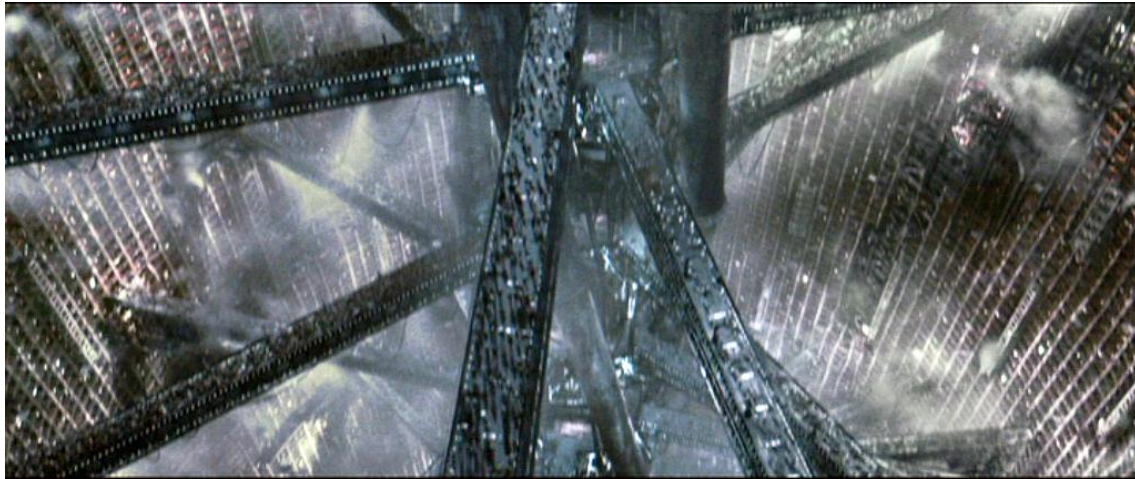
ese tubo a través de un sistema de corredor, todas son más o menos iguales. A lo largo de la trilogía aparecen diversos espacios domésticos pertenecientes a los protagonistas, no hay grandes alardes tecnológicos, todos “disfrutan” de las mismas comodidades: un espacio de relación a modo de salón, un pequeño dormitorio, y un área de cocina. La dimensión del diámetro del cilindro es tal que permite que pasarelas crucen de un lado a otro facilitando comunicaciones más rápidas. En el exterior está la Ciudad 01, la Ciudad de las Máquinas. No se debe ni se puede juzgarla con los mismos criterios propios, no se sabe cuáles son las necesidades que tienen, pero a través de los fotogramas se comprueba que es un amasijo de mecanismos con una serie de artilugios que hacen las veces de muralla, éstos se mueven ante la presencia de Neo y Trínity, de hecho esta urbe mecanizada solo simulan caminos para facilitar el movimiento a los protagonistas.

Pero sin duda alguna, la película de Christopher Nolan *Interstellar*, consigue dar una vuelta más al problema de la vida en la tierra. Cada vez es más difícil conseguir algún tipo de cultivo en la tierra, lo que dificulta enormemente la continuidad de la humanidad. Los avances tecnológicos y la aparición de un agujero de gusano permiten los saltos a galaxias más lejanas. El rigor

científico que aparece en todo el largometraje junto a la belleza de las imágenes hacen de este film uno de los

mejores de este género que se han rodado en los últimos años

FIGURA 10. VISTA DE ZIÓN



Fuente: fotograma de *Matrix Reloaded*. Lilly and Lana Wachowski 2003.

En el mundo real la diferencia de clases se materializa de muy diversas formas dependiendo de cada país. En la sociedad estadounidense uno de los mayores problemas es el sistema sanitario, ya que gran parte de la población carece de seguro médico, o los que poseen alguno, no siempre cubren todas las necesidades. Neill Blomkamp en su película *Elysium* nos muestra el mundo en el año 2159, es un planeta devastado donde apenas hay medios para sobrevivir. Los considerados “ciudadanos” habitan en la estación espacial Elysium. Esta gran nave con forma de rueda posee un cuidado proyecto urbanístico con grandes espacios verdes y ordenadas avenidas. Los hombres que residen en la tierra intentan por todos los medios alcanzar

la estación Elysium, pero una férrea ley antinmigración se lo impide. Así los protagonistas intentan alcanzar esa nueva “tierra de las oportunidades”, donde además de poder vivir en un espacio de mucha mejor categoría, existen “máquinas reparadoras” que sanan al hombre de todo tipo de enfermedades, comodidades solo permitidas a los llamados “ciudadanos”. Una revuelta intentará conseguir la igualdad entre todas las clases sociales y el derecho al acceso a un sistema sanitario. Personalmente creo que es una metáfora muy evidente de muchos de los problemas de la sociedad actual.

El Cine de ciencia ficción no solo critica el sistema sanitario, sino también la industria farmacológica. Robert Longo en su largometraje *Johnny*

Mnemonic (1995) nos muestra un mundo donde la información a través de la red se ha convertido en algo prioritario. Los datos informáticos más valiosos son almacenados en el cerebro de algunos hombres. La sobrecarga de información y la dependencia de la red ha degenerado en una extraña enfermedad llamada “síndrome del temblor negro”, este mal se ha propagado rápidamente entre la pobla-

ción, especialmente las capas más bajas, no habiendo cura... o tal vez sí. El protagonista, interpretado Keanu Reeves, descubre que almacena en su cerebro el tratamiento que puede acabar con la enfermedad, aunque la empresa PharmaKoM, dueña del medicamento, no quiere comercializarlo porque los cuidados paliativos de la enfermedad le producen muchos más beneficios que su cura.

FIGURA 11. VISTA DE LA ESTACIÓN ELYSIUM



Fuente: fotograma de *Elysium*. Neill Blomkamp 2013.

3. UNA NUEVA ESPERANZA

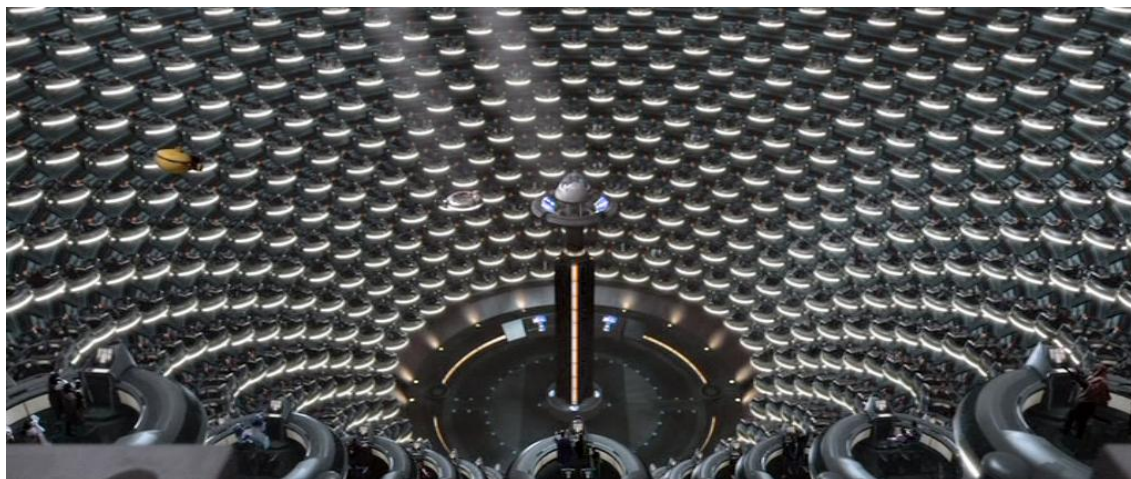
No siempre la sociedad se ve representada de una manera tan negativa. En la saga de *Star Wars*, la mayoría de los problemas que aparecen a lo largo de los capítulos, son sobre todo económicos y políticos, nunca aparecen comentarios despectivos a las diferentes razas que habitan los múltiples planetas de esa *galaxia muy, muy lejana*.

No se puede negar la diferencia de clases, el poder de los *Jedi*, la existencia de esclavos en el planeta *Tatooine*, pero a lo largo de los seis primeros capítulos George Lucas va demostrado la importancia de democracia y la igualdad de muy diversas formas, algunas más evidentes que otras. En los primeros episodios el sistema de gobierno es la república, para finalmente pasar a un imperio dirigido por una

única figura. La república estaba formada por todos los planetas cuyos representantes se reunían en la capital, Coruscant, para exponer sus ideas. Lo hacían en un edificio muy interesante, no solo desde el punto de vista arquitectónico, sino también metafórico. El Senado es una gran construcción que organiza el planeta-ciudad de Coruscant, de la misma manera que la torre de Fredersen en *Metrópolis*. Interiormente tiene forma de esfera y se reviste por una serie de balcones voladores, cada uno de ellos representa un planeta y cuando tiene que exponer sus ideas, despegan y se colocan en el centro, a la misma distancia de todos y donde todos pueden observarle y oírle del mismo modo. El deseo de ocupar el centro por parte del hombre no es nuevo, a lo largo de la historia ha habido varios intentos. El Cenotafio

de Newton de Étienne-Louis Boullée es uno de ellos, donde una gran esfera agujereada representaba la bóveda celeste y en el suelo se situaría el féretro del famoso científico. Actualmente no se posee la tecnología de volar hasta un punto y quedarse cómodamente en un punto concreto, pero el cine lo permite. George Lucas no solo sitúa en tan ansiado lugar, sino que además le da una vuelta más a esa bóveda celeste “boullesiana”, donde la representación cosmológica viene dada por cada uno de las naves balcones que se identifican con los diferentes planetas. Y es en este espacio donde las palabras de la senadora Amidala cobran más fuerza cuando se aprueba la declaración del *nuevo orden* y el principio de la caída de la república “Así es como muere la libertad... con un estruendoso aplauso”.

FIGURA 12. INTERIOR DEL SENADO DE CORUSCANT



Fuente: fotograma de Star Wars. Episode II: Attack of the Clones. George Lucas 2002.

El planeta Naboo está cubierto por numerosas zonas verdes y tiene un esquema urbano muy claro a través de grandes avenidas perpendiculares. Las construcciones con diversas influencias arquitectónicas se mezclan, creando una bella imagen. El exterior del palacio se basa en la iglesia de Santa Sofía de Estambul, pero el interior está rodado en el Palacio de Caserta en Italia. Desde el punto de vista gubernamental, el planeta es una monarquía, pero no como la entiende en conjunto, el monarca es elegido de forma democrática, esto permite que Amidala sea reina o senadora dependiendo del capítulo de la saga que se está viendo. El planteamiento que transmite este sistema es que la representación de un país, aunque solo sea diplomática, no debe caer en manos de alguien por herencia del cargo sino a través de una votación democrática.

El uso de la planta circular es muy recurrente en los diseños de esta saga, con todas las connotaciones místicas que posee, que conectan directamente con interpretaciones que se han dado sobre el uso predominante de este tipo en las iglesias durante el renacimiento (Wittkower). No se trata únicamente de la belleza de su forma perfecta, sino como dice el investigador la planta central es la resonancia del propio universo y alude a su uniformidad, la de un cosmos creado por el hombre. A

lo largo de la historia de la arquitectura existen grandes ejemplos de plantas centrales, como el Panteón de Roma erigido por Adriano (118 - 128), el Templo de San Pietro in Montorio de Donato Bramante (1502) o dando un salto al siglo XX algunos más modernos como el Palazzetto dello Sport en Roma (1956 - 1957) de Pier Luigi Nervi.

El Consejo Jedi, forma parte de gran construcción del templo, al igual que el Senado organiza parte de la trama urbana que se sitúa alrededor. Coruscant es un planeta completamente urbanizado, donde la única posibilidad de crecimiento es hacia arriba, es decir superponiendo unos edificios sobre otros como también se nos mostraba en *The Fifth Element* de Luc Besson. Las normas urbanísticas que rigen en Coruscant definen un límite de altura en las áreas cercanas al Templo Jedi, para que éste sobresalga sobre el resto igual que las pirámides de la Corporación Tyrell lo hacían en *Blade Runner*. La sala del Consejo Jedi es de planta circular, reforzando dicha forma se colocan los asientos de las personas que forman parte de él. Con varios modelos de mobiliario, adaptados a las muy diversas fisiologías de las múltiples razas que lo integran, elementos que están colocados democráticamente a la misma distan-

cia del centro, donde se coloca el informador para exponer públicamente sus ideas. A lo largo de esta famosa

saga aparecerán más salas similares a esta, como en Geonosis, por citar algún otro ejemplo.

FIGURA 13. INTERIOR DEL CONSEJO JEDI



Fuente: fotograma de Star Wars. Episode II: Attack of the Clones. George Lucas 2002.

Normalmente la planta circular va acompañada por una cubierta cupular, en el universo “lucasiano” este tipo de cerramiento es muy habitual existiendo muchos ejemplos de ello como el Senado de Coruscant, las granjas de humedad de Tatooine, las construcciones de Geonosis, o el “skyline” de Bespin... entre otros muchos ejemplos.

4. CONCLUSIÓN

Si bien la historia nos ha ofrecido diversas soluciones urbanas para mejorar el ámbito social del hombre, una distorsionada respuesta vertical “lecorbuseriana” es la más utilizada en las películas de este género. Habría que ratificar que el eje vertical permite la creación de decorados muy novedosos

que rompen con la imagen habitual de la ciudad, o al menos la potencian de un modo desmesurado. La versión más fidedigna de este planteamiento aparece en la versión cinematográfica de Chicago de Alex Proyas en *I Robot*. El sistema estratificado de transporte permite el acceso rápido al centro mejorando ostensiblemente la movilidad urbana. Incluso el diseño de una gran plaza rodeada de rascacielos de oficinas se materializa en torno a la sede de la compañía U. S. Robots creadora del nuevo modelo Ns-5.

Los problemas que poseen las grandes metrópolis hoy, la contaminación, el transporte, el hacinamiento, las diferencias de clases, la necesidad de una vivienda digna, se ven representados

en estos modelos irreales y fantasiosos, pero muchas veces sin dar una solución clara. La polución ambiental es un hecho recurrente que aparece una y otra vez, en algunas de ellas, intentan buscar un remedio, pero la mayoría de los casos simplemente se adaptan a vivir entre esa contaminación. Aunque hay ocasiones que centran el argumento del film en los valores ecológicos, o la defensa de los mismos, como en *Avatar* de James Cameron (2009).

Una de las características fundamentales del cine de ciencia ficción es la innovación de los transportes, grandes naves surcan las galaxias llevando a

cientos de pasajeros, los intercambiadores galácticos no difieren mucho de los aeropuertos de nuestras ciudades. Stanley Kubrick en *2001: una odisea del espacio* (1968), vestía de traje a los pasajeros que se desplazaban a la estación espacial e incluso eran atendidos por amables azafatas. Esto sirvió de argumento para que años más tarde Andrew Niccol en *Gattaca* (1997) utilizara el mismo vestuario para sus viajeros. Ambos directores buscan dar una nota de cotidianidad a los viajes espaciales, como si en un futuro cercano fuera algo muy común y pudiera realizarse de una manera habitual.

FIGURA 14. ACCESO AL ÁREA DE DESPEGUE DE LA NAVE ESPACIAL



Fuente: fotograma de *Gattaca*. Andrew Niccol 1997.

En la tierra, los coches vuelan, como en *The Fifth Element*, *Blade Runner*, o *Just imagine...*, pero desde un análisis lógico, no sé hasta qué punto esto crea más problemas que los resuelve. No

está claro cómo llegan a ese cota, simplemente se va creando un entramado “rodado” a una distancia del suelo. No hay datos de lo que ocurre cuando falla un motor o chocan dos vehículos,

se supone que caen al suelo destrozando todo a su paso. Siguiendo esta lógica en un capítulo de la saga *Star Wars*, las primeras imágenes muestran una batalla sobre la superficie de Coruscant, a lo largo de los primeros minutos varias naves son destruidas y caen sobre el planeta, al tratarse de un mundo completamente urbanizado, sin espacios libres, hay una total seguridad que la nave impacte sobre una zona urbana.

La saga *Star Trek* soluciona el problema de la movilidad a través del teletransporte, un método aparentemente sencillo que permite el movimiento de personas a distancias relativamente cortas y de forma inmediata. Aunque no siempre puede realizarse este método ya que se necesita unos condicionantes determinados.

Los problemas de hacinamiento se reflejan de diversas maneras y buscan soluciones a veces demasiado drásticas, como en *Logan's Run* (1976) que eliminan a parte de la población a través de la ceremonia del Carrusel. O creando una dieta con ciertos matices caníbales en *Solient Green*, controlando la natalidad únicamente permitiendo la descendencia a algunos de los ciudadanos, como en *Starship Troopers* de Paul Verhoeven (1998). Aunque hay futuros en que el problema es justo el contrario, los seres humanos han perdido la capacidad de

reproducirse y están condenados a la extinción como en *Aeon Flux* o *Children of Men* de Alfonso Cuarón (2006).

El género de ciencia ficción muestra una comunidad con una problemática similar a la nuestra, donde algunos de los conflictos se ven agravados, pero es difícil encontrar una sociedad perfecta donde sus integrantes vivan en armonía con igualdad de derechos y oportunidades. Tal vez sea porque al fin y al cabo el cine es un reflejo de la vida y todavía queda mucho camino por recorrer para conseguir esa sociedad utópica que tanto se anhela.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AA. VV. (2007). Paradigmas. El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la Historia del Cine. Madrid: Fundación Telefónica y La Fábrica.
- Gorostiza, J. y Pérez, A. (2002). Ridley Scott. Blade Runner. Barcelona: Paidós.
- Koolhaas, R. (2002) Conversaciones con estudiantes. Barcelona: Gustavo Gili.
- Le Corbusier. (2013, 4ª ed). La Ciudad del Futuro. Buenos Aires: Infinito.
- Norberg-Schuz, C. (1979). Arquitectura occidental. La arquitectura como historia de formas significativas. Barcelona: Gustavo Gili.

- Pedraza, P. (1961) Fritz Lang. Metrópolis. Barcelona: Paidós.
- Rivera, D. (2005). Tabula Rasa: El Movimiento Moderno y la ciudad maquinista en el cine (1960-2000). Madrid: Fundación Diego Sagredo.
- Taut, B. (1997). Escritos Expresionistas. Madrid: El Croquis.
- Vitrubio. (1987) Los diez libros de la Arquitectura. Barcelona: Alta Fulla.
- Wittkower, R. (1968). La arquitectura en la edad del Humanismo. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Wright, F. L. (1961). La ciudad viviente, Buenos Aires: Compañía General Fabril.

PARA CITAR ESTE ARTÍCULO:

Pérez Barreiro, S. (2018). Arquitectura y sociedad en el cine de la ciencia ficción. *Collectivus, Revista de Ciencias Sociales*, 5(1), 99-120.

DOI: <http://dx.doi.org/10.15648/Coll.1.2018.8>

Recibido: 4/10/2017
Aprobado: 6/11/2017